

DÉMIURGES - Kit de démo

Présentation du jeu

Les démiurges sont des humains possédant des pouvoirs hermétiques : alchimie, arithmancie et psychométrie. L'alchimie consiste en la transmutation instantanée d'un objet ou d'un corps en un autre, l'arithmancie permet de contrôler les éléments et la psychométrie de lire la mémoire des objets, les pensées des êtres vivants et de les influencer. Vivant en secret dans notre monde parmi des sociétés secrètes qui se livrent une lutte idéologique, les démiurges mènent leur quête philosophale : quête de pouvoir ou du remède universel. Choisissez votre camp et tracez votre route. Votre seule limite est votre imagination. Votre vécu et vos croyances seront-ils une force ou une entrave pour atteindre votre rêve d'absolu. Quels sacrifices seront nécessaires ?

Démiurges est un jeu de rôle centré sur les thématiques du pouvoir, du monstre et de la condition humaine, mais qui peut être appréhendé comme JDR de pur divertissement. Les pouvoirs sont freeform (les joueurs peuvent inventer leurs propres pouvoirs en respectant quelques règles) et l'ensemble du système de jeu est basé sur l'exploration des conséquences induites par de tels pouvoirs et les rêves qu'ils génèrent.

Le jeu est au confluent de séries animées comme *Fullmetal Alchemist* (Hiromu Arakawa/Seiji Mizushima) et *Naruto* (Masashi Kishimoto) pour les pouvoirs freeform, la baston, les réflexions et l'esthétique, de bd telles que *Akira*, *Dômu* (Katsuhiro Otomo), *La Tour* (de Schuiten et Peeters), *Monsieur Mardi Gras Descendres* (Éric Liberge) ou encore *2001 l'Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick) pour leurs questionnements métaphysiques.

Système

Pouvoirs :

- **Alchimie** : l'alchimie est l'art de la transmutation, autrement dit, un alchimiste est capable de transformer instantanément un corps ou un objet en un autre, rien qu'en le touchant.
 - Arcanes : minéraux, végétaux, corps, technologie, néant et hermétisme
 - Règles :
 - l'alchimiste ne peut transmuter d'objets au delà de sa limite taille/poids/puissance (indiquée sur sa fiche de personnage)
 - l'alchimie ne fonctionne qu'en contact avec les objets à transmuter
 - principe d'équivalence : l'objet à transmuter doit être de poids et de volume équivalent au matériau transmuté
- **Arithmancie** : l'arithmancie est le contrôle des flux élémentaires. Elle permet de les générer, de contrôler leur mouvement et de modifier leurs propriétés.
 - Arcanes : eau, air, feu, foudre, ondes et lumière
 - Règles :
 - l'arithmancien ne peut rien générer ni contrôler au delà de sa limite volume/distance/puissance (indiquée sur sa fiche de personnage)
 - l'arithmancie est soumise aux règles de la physique
- **Psychométrie** : la psychométrie permet de lire la mémoire des objets ainsi que l'esprit des êtres vivants dont ils peuvent modifier temporairement les émotions, les perceptions et les souvenirs.
 - Arcanes : temporalité, assimilation et influence

- Règles :
 - Un psychomètre doit entrer en contact avec les objets ou les personnes sur lesquels il veut exercer sa psychométrie
 - Il ne peut rien lire ou influencer au delà de sa limite temps/sensibilité/puissance (indiquée sur sa fiche de personnage)

Épreuves :

Le MJ annonce avec ses d10 le niveau de difficulté de l'épreuve qu'entreprend le joueur. La difficulté doit se situer entre 1 et 30 (diff moyenne : entre 5 et 10).

Le joueur se réfère au score de sa caractéristique correspondant à l'action entreprise :

- Corps : résistance physique et force pure
- Esprit : connaissances et épreuves techniques
- Âme : résistance mentale
- Mouvement : action physique de rapidité, souplesse, dextérité, agilité..
- Perception : analyser, empathie
- Expression : convaincre, persuader, émouvoir : épreuves sociales et artistiques

Le métier et les traits du PJ déterminent ce qu'il est capable ou non de faire (quelqu'un qui n'est ni chirurgien ni secouriste ni pharmacien ne saura pas soigner quelqu'un).

Il peut ajouter à son score de caractéristiques pour l'augmenter :

- des points d'un de ses traits (le nombre qu'il veut, chaque point utilisé doit être soustrait)
- 1d6 (mais si son résultat est inférieur au niveau de difficulté, il perçoit des effets indésirables)

Il annonce son score d'action avec ses d10 également.

Celui dont le score est le plus élevé raconte l'issue.

Confrontations :

Les confrontations sont des épreuves contre des êtres vivants. Au lieu de se résoudre en une seule action, ce sont les jauges de vitalité et de psychisme qui sont affectées par chaque action et déterminent la résistance de chaque personnage.

- Celui qui commence le tour de la confrontation est appelé « joueur actif », il calcule son score d'action comme pour une épreuve et annonce le résultat avec ses d10
- Le ou les joueurs visés sont les « joueurs réactifs », ils affichent leur score d'action après le joueur actif, mais ils n'ont pas le droit de lancer de d6
- Le joueur dont le score est le plus élevé raconte l'issue de l'action, mais le MJ décide toujours quelles sont les blessures produites
- L'utilisation d'un pouvoir confère un bonus équivalent au niveau du pouvoir
- Le joueur perdant l'échange perd autant de points de vitalité que le score d'action de l'adversaire si l'action est physique
- Le joueur perdant l'échange perd autant de points de psychisme que le score d'action de l'adversaire si l'action est psychologique
- Quand un personnage a perdu tous ses points de vitalité ou de psychisme, il perd la confrontation
- Les joueurs et le MJ peuvent choisir arbitrairement d'être actifs ou réactifs à chaque tour de jeu. Les alliés d'un joueur actif sont également actifs. Les alliés d'un joueur réactif sont également réactifs. En cas de litige, ce sont ceux qui étaient réactifs au tour précédent qui deviennent actifs

Les blessures :

Quand un personnage a perdu la totalité de ses points de vitalité, il est à la merci de son adversaire, il ne peut plus poursuivre la confrontation et devra prendre du repos pour les récupérer. De plus, il reçoit une blessure. Cette blessure endommage son corps et invalide de façon permanente une de ses trois caractéristiques physiques : Corps, Perception ou Mouvement selon le type de blessure reçue (une blessure assourdissante ou aveuglante par exemple invalidera la Perception, une blessure affectant la mobilité invalidera le Mouvement, une blessure affectant la puissance et la résistance physique invalidera le Corps). Cela signifie qu'il ne pourra plus utiliser la caractéristique en question tant que sa blessure perdurera. Il peut toujours agir, mais ne bénéficiera plus du bonus de sa caractéristique à son score d'action.

Quand un personnage a perdu la totalité de ses points de psychisme, il perd la confrontation et cède à son adversaire l'objet de leur confrontation. De plus, l'adversaire peut créer un nouveau trait à son adversaire ou modifier un trait existant à raison de 2 points. Enfin, l'une des caractéristiques mentales du personnage est invalidée de façon permanente : Esprit, Âme ou Expression. Comme pour les caractéristiques physiques, la caractéristique invalidée ne pourra plus être utilisée pour les confrontations ou épreuves.

Cochez les caractéristiques invalidées.

Justifiez les caractéristiques invalidées en fonction des blessures perçues.

Après une ellipse, à la fin d'une scène ou après une période de repos, les points de vitalité et de psychisme sont restaurés.

Certaines blessures pourront être soignées par une épreuve de médecine ou de psychologie. La quantité de points de vitalité ou de psychisme perdus constitueront le niveau de difficulté que le MJ opposera aux joueurs.

Comment finir ?

Une démo de Démiurges doit pouvoir tourner en 45 minutes environ, le tout est de permettre aux joueurs de mettre en œuvre les pouvoirs de leurs PJ et de prendre part à la situation proposée. Essayer d'amener au moins une confrontation dans la partie de démo.

Contexte

La partie de démo se déroule de nos jours en France, les PJ font partie de l'Agora, société secrète dont le but est de permettre aux démiurges de vivre dans le secret. Elle œuvre au maintien du secret de leur existence.

Situation

Depuis plusieurs semaines, vous avez enquêté sur des dissidents que l'Agora soupçonnait de vouloir attaquer un de ses laboratoires. Alors que vous cherchiez à contacter le directeur du laboratoire Gaëtan Lombard, pour lui communiquer l'heure de l'attaque des dissidents, vous êtes tombés sur une salle secrète du laboratoire, dans laquelle il travaille sur un croisement entre un être humain et un animal pour créer un tout nouveau type de chimère.

PNJ

Gaëtan Lombard

M. Lombard est le directeur du laboratoire et un alchimiste en lequel l'Agora place toute sa confiance. L'un de ses amis est général de brigade dans l'armée de terre, Il est le commanditaire de l'expérience sur la chimère.

Caractéristiques :

Corps (4)
Mouvement (2)
Âme (7)
Expression (5)
Esprit (9)
Perception (7)

Ressources :

Vitalité (22)
Psychisme (32)

Traits :

- Biologiste (7)
- Les démiurges sont comme des dieux sur terre (4)
- La science est l'avenir de l'humanité (5)

Pouvoir :

Alchimie

- Minéraux (6) : 500kg/10m
- Corps (7) : 200kg/5m

La chimère

Il s'agit d'un prisonnier militaire fusionné avec un rottweiler dressé pour le combat.

Caractéristiques :

Corps (9)
Mouvement (13)
Âme (5)
Expression (2)
Esprit (3)
Perception (8)

Ressources :

Vitalité (42)
Psychisme (16)

Traits :

- Hait ceux qui sont responsables de son état (7)
- formation de soldat (4)
- dressé pour l'attaque (4)

Les dissidents

Les dissidents attaquent le laboratoire car ils ont découvert les expériences qui y sont menées par un indicateur militaire de leurs supérieurs.

Mentis

Caractéristiques :

Corps (5)
Mouvement (7)
Âme (3)
Expression (6)
Esprit (4)
Perception (7)

Ressources :

Vitalité (16)
Psychisme (20)

Traits :

- La science est dangereuse sans éthique (6)
- Architecte (5)
- Intrépide (2)

Pouvoir :

Alchimie

- Minéraux (5) : 100kg/5m
- Technologie (4) : effets +4

Canis

Caractéristiques :

Corps (4)
Mouvement (3)
Âme (8)
Expression (7)
Esprit (8)
Perception (4)

Ressources :

Vitalité (24)
Psychisme (32)

Traits :

- Ceux qui se prennent pour Dieu méritent son châtement (7)
- Homme de foi (4)
- Sauveur des opprimés (3)

Pouvoir :

Arithmancie

- Foudre (6) : 100m
- Eau (3) : 25m

3 PJ préparés :

Nom : Aurélien Garland

Caractéristiques :

Corps (3)
Mouvement (3)
Âme (4)
Expression (8)
Esprit (5)
Perception (7)

Ressources :

Vitalité (14)
Psychisme (18)

Traits :

- L'humanité doit être préservée (5)
- Psychologue (3)
- Calme (2)

Pouvoir :

Psychométrie

- Temporalité (4) : 1 mois (en arrière depuis le présent)
- Influence (3) : 1 heure (à partir de l'instant où l'influence est effectuée)

Nom : Georges Fresnel

Caractéristiques :

Corps (7)
Mouvement (8)
Âme (4)
Expression (2)
Esprit (4)
Perception (5)

Ressources :

Vitalité (22)
Psychisme (16)

Traits :

- La science a besoin de sacrifices pour avancer (4)
- Militaire (3)
- Les règles n'existent pas par hasard (3)

Pouvoir :

Arithmancie

- Feu (4) 10m (distance d'effet)
- Ondes (3) 10m (distance d'effet) /20kg (puissance des ondes)

Nom : Layla Gombrich

Caractéristiques :

Corps (3)
Mouvement (4)
Âme (6)
Expression (2)
Esprit (8)
Perception (7)

Ressources :

Vitalité (18)
Psychisme (28)

Traits :

- Cherche un moyen de rendre son corps moins fragile (3)
- Médecin (5)
- Impulsive (2)

Pouvoir :

Alchimie

- Minéraux (4) : 50kg/2m (limites de transmutation)
- Corps (3) : 5kg/20cm (limites de transmutation)